Journal of Korea Multimedia Society Vol. 20, No. 10, October 2017(pp. 1689-1696)
https://doi.org/10.9717/kmms.2017.20.10.1689

셜록홈즈(Sherlock Holmes)의 사례를 통한 콘텐츠 확장성 연구

임영준†, 이영숙††

A Study on the Expansion of Cultural Contents through the Case of Sherlock Holmes

Young-june Lim†, Young-suk Lee††

ABSTRACT

The purpose of this study is to contribute to the development of a source of cultural contents by proposing extension possibility of cultural contents based on an original source. To this end, this article examined an aspect of Sherlock Holmes contents based on the novel "Sherlock Holmes" published in 1887. It has been produced as 217 different contents from 1899 to 2017 after publishing the novel Sherlock Holmes, and consequently, it has become the best material for the study of the expansion of contents. As a research method, we examined the concept of Transmedia with the change of media environment. Next, we examined the production method of "Sherlock Holmes" contents, analyzed the transformation factors according to each media, and presented the expansion of contents through "Sherlock Holmes" contents.

Key words: Transmedia, The Expansion of Contents, Sherlock Holmes

1. 서 론

다양한 디지털 환경의 발전과 함께 새로운 미디어의 탄생으로 미디어 수용자는 이전보다 더욱 능동적이고 소통 가능한 환경에 이르게 되었다. 최근 온라인 서비스 SNS(Social Network Service)를 통해 주제와 대상의 제약이 없이 소통할 수 있는 채널을 구성하면서, 과거 단순 소비 지향적 대중이 생산자가 될 수 있는 기회를 얻게 되었으며 이는 곧 수용자간의 쌍방향 정보흐름을 말하는 인터랙티브 미디어 환경에 이르게 되었다[1]. 그리고 기존 미디어 영역이 서로 융합하고 각 미디어의 경계가 모호해지는 컨버전스(Convergence) 환경이 형성되었으며, 다수의 미디어를 통해 콘텐츠를 소비하는 이용자(사용자)가 증가하고 있다. 이런 각자의 이용자들은 콘텐츠를 수용하는 방식 및 단계가 다르고 세분화되었기 때문에 특정 장르의 콘텐츠를 여러 미디어에 다양한 버전으로 향유하거나 그 반대로 다양한 장르의 콘텐츠를 하나의 미디어에 집중하여 향유하기도 한다[2].

미국의 미디어 학자 헨리 젠킨스(Henry Jenkins)[3]는 이와 같은 웹기반의 다양한 미디어 플랫폼 활용과 함께 미디어 산업 간의 협력을 통해 생산되는 콘텐츠와 이를 적극적으로 받아들이는 수용자들이 발생하는 시대를 컨버전스(Convergence)라 정의 하

※ Corresponding Author : Youngsuk, Lee, Address: (100-272) Center for Digital Image & Contents 2, Toegye-ro 36-gil, Jung-gu, Seoul, Korea, TEL : +82-10-8313-9825, FAX : +82-2-2264-0159, E-mail : tonaco-co@dongguk.edu
Receipt date : Jan. 13, 2017, Approval date : Jan. 25, 2017

† PhD Student who studies Theatrical Production, Dongguk University, Seoul Korea
(E-mail : jjune0724@naver.com)
†† Institute of Image and Cultural Contents, Dongguk University, Seoul Korea

였다. 그는 컨버전스(Convergence)를 기술적, 산업적, 문화적 혹은 사회적 변화를 묘사하는 의미로 사용하기도 하였다. 이처럼 다양한 미디어 환경의 변화와 함께 콘텐츠 산업은 4차 산업혁명의 화두와 더불어 급격한 기술적·사회적 변화를 겪고 있다. 즉, 콘텐츠의 생산주체가 다양해지고 창작과 소비의 경계가 사라지고 콘텐츠의 향유 문제가 주목받고 있다는 것이다. 그러므로 다양한 미디어를 활용하고 이를 수용하는 수용자와 콘텐츠 제작자들을 위해서 현재 급격하게 변화하는 미디어의 환경과 콘텐츠 변화과정의 연구가 꼭 필요한 시점이다.

따라서 본 연구의 목적은 미디어의 환경과 콘텐츠의 변화양태를 살펴보고자 한다. 이를 위하여, 현재 가장 많은 콘텐츠를 양산하고 있는 코난도일(Arthur Conan Doyle)의「셜록홈즈(Sherlock Holmes, 1887)」를 토대로 한 콘텐츠를 대상으로 연구하였다. 「셜록홈즈」는 소설의 출판이후 다양한 미디어 플랫폼으로 콘텐츠가 재구성되었으므로 가장 적합한 주제이다. 연구범위와 연구방법은 다음과 같다. 연구범위는 1887년 출간한「셜록홈즈」소설을 기반으로 제작되어진 217개의 콘텐츠(1899년-2017년)를 대상으로 하였다. 연구방법으로는 첫째, 미디어 환경의 변화와 콘텐츠 확장성의 개념에 대해 조사하고자 한다.

이를 위해 현재 많이 언급되고 있는 트랜스미디어(Transmedia)에 대한 고찰과 미디어환경의 변화를 기존연구를 통해 살펴보았다. 둘째,「셜록홈즈(Sherlock Holmes, 1887)」원작의 내용을 그대로 착용한 작품(Origin) 및 각색(Adaptations)과 혼성모방(Pastiches)의 콘텐츠를 조사하여「셜록홈즈」콘텐츠의 양산방식을 살펴보고「셜록홈즈」의 변형요소를 분석하였다. 끝으로「셜록홈즈」콘텐츠를 통한 콘텐츠의 확장성을 제시한다. 이를 토대로 향후 매체를 넘나드는 차세대 융합형 콘텐츠[19-20] 육성에 박차를 가할 수 있는 기회가 될 것이다.

2. 기존연구

2.1 트랜스미디어(Transmedia)와 미디어환경을 통한 콘텐츠 확장성의 개념

헨리 젠킨스(Henry Jenkins, 2006)는『컨버전스 컬쳐(Convergence Culture)』에서 다양한 미디어 플랫폼을 통하여 콘텐츠가 유통되는 과정에서 이루어지는 기술적, 산업적, 문화적, 사회적 변화를 컨버전스라고 정의하였고 이를 트랜스미디어(Transmedia)라고 주장하였다[4]. 그는 트랜스미디어(Transmedia)가 선호하는 미디어를 수용하여 경험하는 소비자와 이를 통해서 기존 콘텐츠가 새롭게 만들어져 콘텐츠가 되는 팬덤(Fandom) 또는 팬컬쳐(Fan culture) 현상을 포함한다고 한다. 그는 트랜스미디어(Transmedia) 스토리텔링에 대해서 다음과 같은 개념을 언급한다. 첫째, 다양한 미디어 플랫폼에서 공개되어야 하고, 둘째, 각각의 새로운 텍스트가 전체 스토리에 가치 있는 기여를 해야 하며, 셋째, 각 미디어 프랜차이즈는 자기 충족적이어서 영화를 관람하지 않고도 게임을 즐길 수 있어야 한다고 한다. 하지만 트랜스미디어(Transmedia) 콘텐츠는 매체간의 다양한 이동을 기본으로 하고 있는데 매체별로 자기 충족적으로 즐길 수 있는 완성도 높은 콘텐츠제작은 쉽지 않다[5]. 로버트 프래튼(Robert Pratten, 2010)에 따르면 트랜스미디어 스토리텔링은 하나의 스토리를 여러 개의 미디어를 통해 전달하는 것이고 정도의 차이는 있으나, 관객과의 상호작용이나 협업이 이루어지기도 한다고 한다[6]. 게임 개발자 마크롱(Mark Long, 2009)은 트랜스미디어(Transmedia) 콘텐츠는 하나의 콘텐츠이면서 최소한 3가지 이상의 미디어에서 동시 다발적으로 시작해야 한다고 주장한다[7]. 마크롱(Mark Long, 2009)은 모든 고유의 미디어 마다 각각의 특성이 있어 대중(고객)들에게 호기심적인 자극을 노출시키기 위해서는 콘텐츠 기획단계부터 철저히 계획해 나가야 한다고 하였다.

로버트 프래튼(Robert Pratten, 2010)은 트랜스미디어(Transmedia) 콘텐츠 확장성의 개념을 언급하였다. 오리지널콘텐츠로부터 배경, 스토리, 시간, 캐릭터를 통해서 웹사이트와 비디오게임, 만화책과 같은 콘텐츠를 제작할 수 있다고 제시하였다[8]. 트랜스미디어(Transmedia)는 다양한 매체로 분류되어 있는 스토리 조각을 모와서 하나의 새로운 완성된 콘텐츠가 되기도 한다. 이때 트랜스미디어(Transmedia)는 모여진 스토리조각을 토대로 하는 작가중심의 스토리가 아닌 독자와 관객들의 적극적인 참여로 인해 협력적으로 내용이 추가되거나 새로 만들어지기도 한다. 이들 전문가들의 의견을 종합적으로 요약하면 트랜스미디어(Transmedia)는 하나의 콘텐츠이면서 서로 다른 스토리를 가지고 있고 미디어의

다양한 플랫폼의 형태로 구축된다. 그리고 구축된 콘텐츠를 적극적인 경험 및 수용하는 사용자(혹은 소비자)가 나타나서(사용자 끼리 혹은 사용자와 콘텐츠 제작자 끼리) 쌍방향 소통을 통해 참여문화도 발생한다. 결국 적극적인 참여문화는 콘텐츠에 대한 팬덤(Fandom) 현상을 발생시켜 팬컬쳐(Fan culture)를 만들게 되는 등 일련의 새로운 콘텐츠가 만들어지는 과정이라고 할 수 있다. 이러한 콘텐츠의 변화는 미디어환경의 변화와 밀접한 관계가 있다. 초창기 미디어 형태는 미디어 1.0의 형태로 미디어가 일반적으로 독자들에게 정보를 제공하는 형태였다. 초창기 미디어 1.0은 신문, 라디오, 텔레비전을 통한 다중배포모델(Broadcasting model)의 형태로 정보접근성의 우위를 기반으로 정보 뉴스의 1차적 공급원이었다. 이때 미디어가 일방적으로 정보를 독자에게 전달하는 단방향 구조로 독자층은 대중(mass)이라는 수동적 형태였다. 인터넷의 보급으로 미디어는 1.5시대의 포털서비스(Portal service)의 형태로 진화하였으며 인터넷이 1차적인 정보형태의 역할을 수행하였다. 미디어는 포탈서비스(Portal service)형태로 발전하였다. 그리고 정보소비에 따른 검색 서비스를 기반한 포털의 영향력이 확대되었다. 웹2.0의 등장으로 인하여 미디어 2.0시대로 진입하였으며 관계중심의 커뮤니케이션을 통해 상호작용이 가능한 양방향 미디어로 발전하였다(Table 1). 이후 웹2.0의 등장과 함께 소셜미디어(Social Media) 시대로 발전했다. 이러한 미디어 환경의 급속한 발전으로 웹 개념은 플랫폼으로의 웹(Web as a platform)환경에서 네티즌들은 집단지성(Collective intelligence)을 활용하여 콘텐츠를 제공하고 공유하고 있다. 이것은 웹 2.0의 특징으로 참여, 개방, 그리고 분산 등의 개념으로 정의되고 있다.

2.2 셜록홈즈(Sherlock Holmes) 콘텐츠

1887년에 처음 출판된「셜록홈즈(Sherlock Holmes, 1887)」는 코난도일(Arthur Conan Doyle)에 의해서 책으로 출판된 작품으로 가장 유명한 탐정소설로 자리 매김 했다[18]. 소설의 출판이후 다양한 미디어 플랫폼으로 콘텐츠가 재구성되었고, 영화로도 제작되었는데, 대부분 오리지널 원작의 내용과는 다르게 구성되었다. 세부적으로 살펴보면 기존의 원작의 일부내용인 등장인물, 배경, 사건과 미디어의 특징을 반영하여 새로운 이야기를 창조하였다. 먼저, 등장인물의 경우를 예를 들면 주인공 「셜록홈즈」캐릭터의 시각화 이미지 구축은 소설의 내용에서 착용된 것이 아니라 연극배우(William Gillette, 1853-1937)에 의해 이미지가 형상화되었다. 일반적으로「셜록홈즈」의 이미지는 사냥모자와 파이프담배이다. 실제 원작의 소설에서는 이 부분은 언급 된 적이 없으며 사냥모자와 파이프담배는 원작의 출판이후 새롭게 추가된 것인데「셜록홈즈」연극에서 배우(William Gillette, 1853-1937)에 의해 지금의 이미지가 만들어진 것이다[9]. 이때,「셜록홈즈」의 연극이 매우 성공적이었으며, 셜록홈즈 캐릭터의 시각적 이미지가 형성되었다. 이후, TV프로그램으로 제작된「셜록홈즈」도 연극에서 사용된 사냥모자와 파이프 담배와 함께 기존의 원작의 중심인물을 뺀 여러 가지 다양한 내용을 확장하였다.

다음으로 배경의 경우를 살펴보면 BBC TV드라

Table 1. Changes in the media environment

Classification	Feature
Media 1.0	▪ Advantage of information accessibility ▪ Unidirectional structure that transmits unilaterally to readers ▪ The reader is in the form of a passive reader called Mass
Media 1.5	▪ Transformed into the form of portal services ▪ The Internet has settled in the form of primary information gathering. ▪ Increase the impact of portals based on search services
Media 2.0	▪ The emergence of social media in the emergence of Web 2.0 ▪ Revitalization of the UCC as a media platform of Web 2.0 based on "participation, sharing, and opening" ▪ Enable social media communication through participation and sharing ▪ Interactive interactive media

마인 「셜록홈즈」는 대표적인 트랜스미디어 스토리텔링 작품이다[10]. 기존의 주요인물의 캐릭터들은 그대로 유지하면서 시대적 배경이 과거가 아닌 21세기를 반영하여 소설의 배경을 현대적으로 재해석하였다. 즉, BBC TV 드라마 주인공 「셜록홈즈」는 전보대신 모바일 폰의 문자메세지를 사용하고 마차대신 블랙캡(택시)을 타는 등 현시대에 맞게 재해석되어 표현하였다. 이처럼 BBC TV드라마 셜록 1~3 시즌까지는 21세기 현대시대의 인물 「셜록홈즈」를 잘 묘사했다면 '셜록 3.5: 유령신부'는 우리가 익숙해 있던 빅토리아 시대의 셜록홈즈의 모습을 제시하고 있다. 이 작품은 기존의 셜록 시즌1~3 편 이후의 시즌4 편으로 넘어가기 전 특별판으로 BBC TV 셜록 드라마의 기존 팬들을 위해 제작되었다. 이 작품은 현대와 과거의 시간적 배경을 바꿔가며 제작된 독특한 경우이며 소셜미디어(Social Media)의 특징을 잘 반영하고 있다. 특히, 드라마 내에서 존재하는 캐릭터 셜록과 존이 현 시대를 살고 있는 실존 인물인 것처럼 다루는 게 특징인데 블로그(Blog) "추론의 과학(The Science of Deduction)[11]"을 운영하며 TV 드라마와 연동되어 블로그(Blog)에 나온 내용이 드라마로 이어진다. 또한 TV드라마 내용에서 블로그를 운영하는 존 왓슨의 개인블로그[12]도 실제로 존재하여 드라마의 내용을 함께 이어가고 있다. 이것은 트랜스미디어 스토리텔링의 관점에서 작가 중심이 아닌 미디어를 활용한 팬덤(Fandom)의 이야기 확장 방식이다[13]. 이것은 작가 중심의 스토리 확장이 아닌 다양한 출신과 배경을 가지고 있는 「셜록홈즈」의 팬[1]들에 의해서 종합적이고 독특한 새로운 스토리가 탄생한다. 그리고 블로그(Blog)와 같은 소셜미디어(Social Media)를 적극 활용하여 「셜록홈즈」에 대한 다양한 시선과 의견을 수렴하고 있다. 이와 같이 팬들에 의한 재해석과 재구성은 「셜록홈즈」의 새로운 작품으로 이어지면서 공개된다. 이것이 트랜스미디어 스토리텔링의 특징이다. 따라서, 기존의 「셜록홈즈」라는 중심인물은 존재하면서 새로운 요소들을 추가하는데 작가의 내용과 더불어 팬덤(Fandom)[2] 측면에서 집단지성과 함께 일종의 팬 픽션(Fan fiction)[3]이 만들어지는 것이다.

3. 셜록홈즈(Sherlock Holmes) 사례를 통한 트랜스미디어 매체전환요건

3.1 셜록홈즈(Sherlock Holmes) 콘텐츠의 특징

본 장에서는 셜록홈즈(Sherlock Holmes) 원작 소설에서 파생된 콘텐츠 특징들을 비교하였다. 셜록홈즈(Sherlock Holmes)의 원작소설은 각색(Adaptations)을 통해서 다른 매체에 적합한 콘텐츠로 제작되고 있다. 이처럼 대부분의 콘텐츠는 소설 원작을 기반으로 재창조되어진다. 이때 각색(Adaptations) 또는 혼성모방(Pastiches)[4]과정을 거친다(Fig.1).

Original(Novels)	
▼	
Adaptations	**Pastiches**
Faithfully reflects the original story	New stories by characters, backgrounds, and events from existing original works

Fig. 1. Adaptation vs Pastiche.

큰 범주에서 보았을 때 원작소설이 아닌 문화콘텐츠는 모두 각색 작품이다. 하지만 각색의 방법에는 2가지 방향성을 제시할 수 있다[14]. 먼저 원작에 충실한 각색 작품이거나 다른 하나는 원작과 다른 새로운 스토리를 가지고 있는 각색 작품이다. 전자는 일종의 원소스멀티유저(OSMU) 경우처럼 단순 매체변환에 따른 각색(Adaptations)이라고 라고 판단할 수 있다. 후자는 원작의 세계관과 캐릭터는 차용하되

1) 영국 셜록홈즈의 팬덤은 <Holmesians>, 미국의 팬덤은 <Sherlockians>라는 이름으로 활동 중이나 현재는 미국의 팬덤 <Sherlockians>다양하게 활동, 영국 BBC 셜록홈즈 콘텐츠에 영향을 행사하고 있음.

2) 특정한 인물이나 분야를 열성적으로 선호하는 문화현상으로 대중적인 특정 인물이나 분야에 지나치게 편향된 사람들을 묶어 정의한 개념.

3) 만화·소설·영화 등 장르를 구분하지 않고 대중적으로 인기를 끄는 작품을 대상으로 팬(fan)이 자신의 뜻대로 원작을 비틀기(패러디)하거나 전혀 다른 방향으로 내용을 전개시켜 나가는 방식의 작품.

4) 혼성모방(Pastiches)은 스타일의 모방이라는 의미로 원작의 특징들을 강조하면서 모티브, 스타일, 이미지등을 아무 연관 없이 의식적으로 모방하여 편집 재조합한 창작 기법으로 이탈리어어 파스티치오(Pasticcio)에서 유래한 표현. 르네상스시기에 다양한 그림들을 모방한 작품을 지칭하는 용어로 사용되었으며 그 후 한 작가의 스타일을 모방한 작품들의 모작이라는 의미로 활용됨.

새로운 내용으로 구성된 작품으로 혼성모방(Pastiches)을 통한 트랜스미디어(Transmedia)라고 정의 할 수 있다. 그러므로 원작의 스토리가 충실한 각색(Adaptations) 작품과 원작의 스토리와 다른 새로운 스토리로 구성된 혼성모방(Pastiches) 작품으로 분류 가능하다[15].

물론 각색(Adaptations)은 광의의 영역에서 볼 때 혼성모방(Pastiches)도 포함되지만 본 논문에서는 원작 스토리에 충실한 콘텐츠와 원작에서 차용된 새로운 스토리의 콘텐츠를 구분하기 위해서 각각을 다른 것으로 구분하겠다. 하지만 혼성모방(Pastiches)을 활용하여 새롭게 창작된 혼성모방(Pastiches) 소설(문학)은 제외 하였고 각 영역의 콘텐츠들은 스토리 구분을 할 수 있는 영역(만화책, 영화, 라디오, 공

Table 2. Classify types of Sherlock Holmes contents adapted

No	Broad categories
1	▪ New Sherlock Holmes stories
2	▪ Stories in which Holmes appears in a cameo role
3	▪ Stories about imagined descendants of Sherlock Holmes
4	▪ Stories inspired by Sherlock Holmes but which do not include Holmes himself.

연, TV시리즈) 위주로 살펴보았다.

다음으로 각색(Adaptations) 작품의 내용적 특징은 크게 네 가지 범주(Table 2)로 세계관을 나눌 수 있다[17]. 첫째, 기존 셜록홈즈(Sherlock Holmes)와 다른 새로운 이야기, 둘째, 셜록홈즈(Sherlock Holmes)가 카메오로 출현하는 이야기, 셋째, 셜록홈즈(Sherlock Holmes)의 후손이야기로 구성된다. 그리고, 캐릭터 셜록홈즈는 등장하지 않으나 셜록홈즈의 캐릭터에서 영감을 받은 새로운 캐릭터가 등장하는 작품이다. 특히 혼성모방(Pastiches) 중 앞서 언급한 새로운 이야기는 또다시 4가지 범주로 나뉜다[18]. 첫째, 셜록홈즈(Sherlock Holmes)의 새로운 이야기는 기존 형태의 셜록홈즈에서 원작과 다른 추가적인 셜록홈즈 이야기가 가미되는 것이다. 둘째, 셜록홈즈는 제2차 세계대전 또는 현재가 아닌 미래 등 원작소설의 시대적 배경과 다르게 구성되었다. 셋째, 셜록홈즈가 다른 가상의 캐릭터(예, 뱀파이어들)와 맞서 싸우는 크로스오버(Crossover) 스토리이다. 마지막으로, 셜록홈즈의 다양한 성격적인 면을 활용하여야 한다. 즉, 긍정적인 면을 확장시켜 대중에게 보여주는 것이 아닌 어두운 측면에 대한 것을 탐구적으로 보여주는 스토리이다. 이처럼 셜록홈즈 캐릭터를 소재로 한 다양한 내용과 성격을 변화시킨 콘텐츠가 나타났다.

3.2 미디어 환경의 변화와 셜록홈즈(Sherlock Holmes) 콘텐츠의 확장성

「셜록홈즈」 콘텐츠의 양산방식을 살펴보기 위해 해당 콘텐츠의 장르를 시대의 흐름에 따라 파악하였다. 그리고 미디어환경의 변화에 따른「셜록홈즈」 콘텐츠의 확장양상을 살펴보았다. 이때 원소스에 해당하는 장편(3)과 단편 소설(4) 7편의 작품은 연구에서 제외하였다. 따라서, 본 연구에서는 장단편 소설을 제외한 217작품을 토대하여 원작을 그대로 차용한 콘텐츠(Origin)와 원작에 충실한 각색(Adaptations)과 혼성모방(Pastiches)의 콘텐츠를 분류하여 셜록홈즈(Sherlock Holmes)의 원작 소설이후에 제작된 모든 콘텐츠의 매체변환에 대하여 살펴보았다.

Table 3. Expansion of Sherlock Holmes by each year

Genre	Pcs.	Released year	
		First year	Last year
Full-length novel	3	1887	1915
A short story	4	1892	1917
Radio	16	1922	1999
Stage	5	1965	2017
Movie	98	1902	2015
TV drama	55	1951	2017
Animation	6	1983	2010
Game(pc, video)	29	1987	2016
Comic book	8	2010	2013
Total	224		

「셜록홈즈」는 1887년 '주홍색 연구(A Study in Scarlet)'를 시작으로 2017년까지 장편(3), 단편(4), 라디오(16), 무대를 기반으로 하는 연극과 뮤지컬(5), 영화(98), TV드라마(55), 애니메이션(5), 게임(29),

만화책(4) 등을 제작 해왔다(Table 3). 특히, 「셜록홈즈」는 1887년에서 1950년대까지 단방향 미디어인 소설, 라디오, 연극, 영화, 드라마가 선호되었다(Table 3). 그리고 1980년대 들어와서 애니메이션, 게임, 만화책 등과같이 원천소스를 활용한 다양한 콘텐츠로 확장되었음을 알 수 있다. 또한 지금까지 인기 있는 매체(영화, 드라마, 각색소설, 애니메이션, 게임, 만화책, 뮤지컬 등)는 2010년 이후에도 계속해서 콘텐츠가 발표되고 있음을 파악 할 수 있다. 이처럼 「셜록홈즈」는 원작의 기존 세계관을 중심으로 다양한 미디어에 맞는 콘텐츠로 개발 확장되고 있으며 이로 인해 트랜스미디어(Transmedia)라는 콘텐츠 제작방식을 활용하고 있다.

미디어환경의 변화에 따른 「셜록홈즈」 콘텐츠의 발전양상특징은 다음과 같다(Table 4). 2000년도 이전의 미디어 환경을 Media 1.0시기, 2000초부터~2000후반을 Media 1.5시기, 그 이후부터 현재까지가 Media 2.0시기이다(Table 1). 연구범위인 1887년 출간한 「셜록홈즈」 소설을 기반으로 제작되어진 217개의 콘텐츠(1899년-2017년)는 인터넷이 본격적으로 등장한 시기를 기준으로 2000년 이전과 이후로 분류하여 원작을 토대로 제작한 콘텐츠(Origin, 이하 “O”)와 원작에 충실한 각색(Adaptations, 이하 “A”)과 혼성모방(Pastiches, 이하 “P”)의 콘텐츠를 살펴보았다(Table 4). 2000년 이전인 Media 1.0시기에는 원작의 소설을 기반으로 콘텐츠와 원작기반의 각색 작품이 제작되었지만 그 이후에는 트랜스미디어(Transmedia) 작품들이 나타났다. 특히 각색(Adaptations)의 경우, 43%로 영화와 TV시리즈(TV드라마, TV영화)가 타 매체에 비해 높은 콘텐츠 수를 기록 한 것으로 알 수 있다. 혼성모방(Pastiches)으로 창작된 경우는 57작품으로 39%에 해당되었다. 다음으로 2000년 이후에는 대부분의 콘텐츠 장르에서 원작을 100% 착용한 작품이 영화이외에는 전혀 없었다. 그리고 조사결과 각색(Adaptations)보다 혼성모방(Pastiches) 작품 수량이 더 많이 제작되었음을 알 수 있었다. 이것은 셜록홈즈(Sherlock Holmes)의 캐릭터를 저작권 계약 없이 무료로 사용할 수 있게 되었기 때문이다[16].

Table 4. Expansion of Sherlock Holmes by create method

Genre	Before2000			After2000		
	O	A	P	O	A	P
Stage	1	6	3	0	1	5
Radio	1	2	2	0	0	0
Movie	5	38	34	6	3	12
TV drama	17	15	4	0	11	8
Animation	2	0	2	0	0	2
Game	0	0	11	0	0	18
Comic book	0	1	1	0	2	4
Total	26	62	57	6	17	49
100%	18%	43%	39%	8%	24%	68%

종합하면 Media 1.0시기에는 각색(Adaptations) 위주의 작품이 대부분이었으나 Media 1.5시기를 거쳐 Media 2.0시기에는 혼성모방(Pastiches)의 콘텐츠가 주류를 이루고 있다. 특히, 인물을 중심으로 하는 캐릭터의 중요성과 제작자와 수용자의 상호작용이 높아지고 있다. 트랜스미디어(Transmedia)는 진화하는 콘텐츠이다. 단순히 매체간의 이동이 아닌 스토리의 변경이 가미되고 오리지널에 관심 있게 지켜본 팬들의 참여로 인해 콘텐츠가 더욱 새롭게 변화 할 수 있는 것이다. 따라서 원천소스의 개발과 수용자들의 콘텐츠참여확대를 위한 팬덤(Fandom)을 확장시키고 팬들의 참여를 적극적으로 할 수 있는 기회나 채널을 확보해야한다. 「셜록홈즈」 처럼 TV드라마에 존재하는 블로그를 제작 운영하여 실제로 접속할 수 있게 만들어 팬들의 의견을 수렴하여 온·오프라인 콘텐츠를 직접 체험 가능하게 하는 등 콘텐츠 수용자들의 적극적으로 참여를 유발 시켜야 한다.

4. 결 론

본 연구에서는 트랜스미디어(Transmedia)의 의미를 고찰하고 셜록홈즈(Sherlock Holmes)의 사례를 통하여 문화콘텐츠의 확장가능성을 제언하였다. 셜록홈즈(Sherlock Holmes)는 코난도일(Arthur Conan Doyle)의 소설 이후로 현재 가장 많은 콘텐츠의 확장성을 보유하고 있으며 매체간의 자유로운 이동과 다양한 장르의 미디어에서 활용되고 있다. 이는 기존연구에서 언급된 트랜스미디어(Transmedia)에 대한 헨리 젠킨스(Henry Jenkins, 2006)가 정의한 개념과 일치한다. 셜록홈즈(Sherlock Holmes) 콘텐츠는 다양한 미디어 플랫폼에서 공개와, 각각의 새로운 텍스트가 전체 스토리에 가치 있는 기여에 대한 측면에서도 부합한다. 결론적으로 「셜록홈즈」는 소설을 기반으로 드라마, 영화, 애니메이션, 뮤지컬 등

다양한 콘텐츠에서 소재로 활용되었다. 하지만 셜록홈즈(Sherlock Holmes, 1887)사례에서 살펴보았듯이 「셜록홈즈」를 소재로 한 콘텐츠는 1889년에서 1950년대까지 소설, 라디오, 연극, 영화, 드라마 형식의 콘텐츠에서 1980년대 이후 애니메이션, 게임, 만화책, 뮤지컬 등으로 콘텐츠가 미디어 변화의 흐름에 따라 확장되었음을 알 수 있다. 또한 지금까지 인기 있는 매체(영화, 드라마, 각색소설, 애니메이션, 게임, 만화책, 뮤지컬 등)는 2010년 이후에도 계속해서 콘텐츠가 발표되고 있음을 파악 할 수 있었다. 따라서 Media 1.0이전 시기에는 각색(Adaptations) 위주의 작품이 제작되었으며 Media 1.5시기를 거쳐 Media 2.0시기에는 캐릭터를 중심으로 변화된 혼성모방(Pastiches)의 콘텐츠가 주류를 이루고 있음을 알 수 있다. 또한, Media 2.0시기이후에 특징적으로 팬(Fan)들의 의견을 적극 반영하였다. 이처럼 콘텐츠가 확장성을 가지기 위해서는 다양한 매체에 활용되기 위한 원천소스를 기반이 되어야 한다. 다음으로 시대적 상황과 변화하는 매체의 특징 즉, 수용자들의 상호작용을 통한 콘텐츠참여 확대와 같은 특징을 반영하도록 해야 한다. 이와 같이 원천소스를 확보하고 있는 「셜록홈즈」의 사례에서 살펴봤듯이 문화콘텐츠가 오랜 시간 지속적으로 콘텐츠로 제작되어진 가장 중요한 이유는 원작을 가진 콘텐츠 개발의 중요성과 매체의 변화에 적합한 미디어의 활용이다.

REFERENCE

[1] C. Jung and J. Han, “Study on Smart Interactive Media of Future Environment,” *Korea Design Forum*, Vol. 33, pp. 169-178, 2011.

[2] H. Lee, H. Park, W. Baek, Y. Kim, and J. Jung, “A Study of User Who Used Transmedia in the Age of Convergence,” *Korea Information Society Development Institute,* Vol. 28, pp. 1-156, 2009.

[3] H. Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collied,* New York: NYU Press, 2006.

[4] C. Lyu, H. Han, J. Seo, J. Ahn, D. Lee, and B. Kwan et al., *Understanding of Transmedia Storytelling,* Seoul: Lee Hwa University Press, 2014.

[5] B.H. Stephenson, M. Alper, E. Reilly, and H. Jenkins, T is for Transmedia: Learning Through Transmedia Play. Los Angeles and New York: USC Annenberg Innovation Lab and The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop, http://www.joanganzcooneycenter.org/wp-content/uploads/2013/03/t_is_for_transmedia.pdf (accessed Dec., 22, 2016).

[6] R. Pratten, Getting Started in Transmedia Storytelling, http://talkingobjects.files.wordpress.com/2012/01/book-by-robert-pratten.pdf (accessed Dec., 23, 2016).

[7] D. Shin and H. Kim, "A Study of Transmedia Contents : Storytelling and Conceptualization," *The Korea Contents Association*, Vol. 10, No. 10, pp. 180-189, 2010.

[8] Op. Cit., R. Pratten, Getting Started in Transmedia Storytelling, http://talkingobjects.files.wordpress.com/2012/01/book-by-robert-pratten.pdf (accessed Dec., 23, 2016).

[9] J. Schell, *The Art of Game Design,* Morgan Kaufmann, Burlington, 2008.

[10] L.E. Stein and K. Busse, *Sherlock and Transmedia Fandom*, McFarland, London, 2012.

[11] The Science of Deduction, http://www.thesscienceofdeduction.co.uk/, (accessed Dec., 26, 2016).

[12] Johnwatsonblog, http://www.johnwatsonblog.co.uk/, (accessed Dec., 26, 2016).

[13] Sherlock Holmes, https://en.wikipedia.org/wiki/Sherlock_Holmes, (accessed Dec., 26, 2016).

[14] D. Shin and H. Kim, “Conversional Aspect of The Theme Space Based on Visual Image Content : A Focus on Representation through Adaptation,“ *Journal of the Korea Contents Association*, Vol. 12, No. 4, pp. 186-197, 2014.

[15] S. Kim, “Proust's Pastiche, Imitation or Creation?,” *Foreign Literature Studies*, Vol. 53, pp. 61-81, 2014.

[16] H. Kim, "Sherlock Holmes' Character, You Can Use It Without Paying," Yunhap News, http://v.media.daum.net/v/20140101112607329,

(accessed Aug., 16, 2017).
[17] Sherlock Holmes Pastiches, https://en.wikipedia.org/wiki/Sherlock_Holmes_pastiches (accessed Aug., 16, 2017).
[18] Ibid., Sherlock Holmes Pastiches, https : // en.wikipedia.org/wiki/Sherlock_Holmes_pastiches (accessed Aug., 16, 2017).
[19] Y. Lee, S. Kim, J. Lee, "Analysis of Narrative for Mobile e-book Applications with Haeinsa Buddhist Tales", *Journal of Korea Multimedia Society*, Vol. 18, No. 3, pp. 429-436, 2015.
[20] Y. Lee, J. Kim, "A Study on the Production Efficiency of Movie Filming Environment Using 360° VR", *Journal of Korea Multimedia Society*, Vol. 19, No. 12, pp. 2036-2043, 2016.

임 영 준

2008년 동국대학교 문화예술대학원 예술경영학과, 공연예술경영 전공 석사 졸업
2012년 Goldsmiths, University of London, Arts Administration and Cultural Policy, MA 졸업
2016년 동국대학교 일반대학원 연극학과 창작 및 프로덕션 전공 박사과정
관심분야 : 문화콘텐츠산업, 공연산업, 문화정책, 트랜스미디어, OSMU

이 영 숙

2010년 부산대학교 영상정보공학과 공학박사
2010년 동국대학교 영상문화콘텐츠연구원 전임연구원
2014년 동국대학교 영상문화콘텐츠연구원 조교수
관심분야 : VR/AR, 캐릭터 개발, 기능성게임, 디지털콘텐츠제작